

GAME BOY ADVANCE

#1  
SELLING  
SOCCER  
FRANCHISE

AGB-AFJE-USA



EA  
SPORTS™  
**FIFA**  
SOCCER  
2003

INSTRUCTION BOOKLET  
LIVRET D'INSTRUCTIONS



**WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT SAFETY INFORMATION.**

**IMPORTANT SAFETY INFORMATION - READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES**

 **WARNING - Seizures**

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.

Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.

Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

**Convulsions**  
**Altered vision**

**Eye or muscle twitching**  
**Involuntary movements**

**Loss of awareness**  
**Disorientation**

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

## **WARNING - Repetitive Motion Injuries**

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

## **WARNING - Battery Leakage**

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

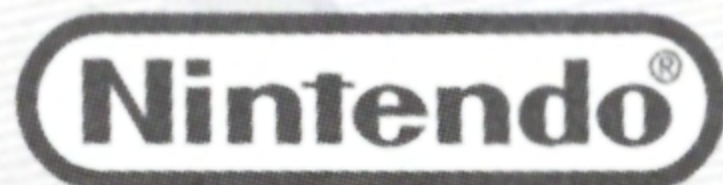
To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.



THIS PRODUCT HAS BEEN RATED BY THE ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. FOR INFORMATION ABOUT THE ESRB RATING, OR TO COMMENT ABOUT THE APPROPRIATENESS OF THE RATING, PLEASE CONTACT THE ESRB AT 1-800-771-3772, OR VISIT [WWW.ESRB.ORG](http://WWW.ESRB.ORG).

LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.



THIS OFFICIAL SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY. LICENSED BY SALE FOR USE ONLY WITH OTHER AUTHORIZED PRODUCTS BEARING THE OFFICIAL NINTENDO SEAL OF QUALITY.



THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY® ADVANCE GAME LINK® CABLE.

**THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE GAME BOY® ADVANCE VIDEO GAME SYSTEM.**

# CONTENTS



<b>STARTING THE GAME</b> .....	<b>4</b>
<b>BASIC CONTROLS</b> .....	<b>5</b>
<b>INTRODUCTION</b> .....	<b>6</b>
<b>COMPLETE CONTROLS</b> .....	<b>7</b>
<b>GETTING STARTED</b> .....	<b>11</b>
MAIN MENU .....	11
OPTIONS .....	12
<b>STARTING A FRIENDLY GAME</b> .....	<b>14</b>
<b>ON THE FIELD</b> .....	<b>15</b>
GAMEPLAY SCREEN .....	15
PAUSE MENU .....	15
<b>COMPETITION</b> .....	<b>16</b>
TOURNAMENTS .....	17
SEASON .....	18
<b>LINK UP</b> .....	<b>19</b>
<b>TEAM MANAGEMENT</b> .....	<b>20</b>
LINEUP CHANGES .....	20
TACTICS .....	21
<b>SAVING AND LOADING</b> .....	<b>22</b>
<b>LIMITED 90 DAY WARRANTY</b> .....	<b>23</b>

La version française commence à la page 26.

# STARTING THE GAME



- 1.** Turn OFF the power switch on your Nintendo® Game Boy® Advance. Never insert or remove a Game Pak when the power is ON.
- 2.** Insert the *FIFA Soccer 2003* Game Pak into the slot on the Game Boy Advance. To lock the Game Pak in place, press firmly.
- 3.** Turn ON the power switch. The Nintendo Logo and legal screens appear.
- 4.** Press **START** to advance to the Main menu. For more information on getting started, ➤ p. 11.

# BASIC CONTROLS



## GENERAL

---

Move player

+Control Pad

---

## PLAYER WITH BALL

---

Pass to nearest teammate

B Button

Shoot

A Button

---



**NOTE:** Kickoff takes place automatically.

## PLAYER WITHOUT BALL

---

Change players

B Button

Tackle opponent

A Button

---

## GOALTENDER WITH BALL

---

Kick ball

A Button

---



**NOTE:** For more advanced moves, ➤ *Complete Controls* on p. 7.

# **INTRODUCTION**

EA SPORTS™ brings the glory of the world's biggest sport to the Game Boy Advance. Hit the field and take on the toughest teams from around the globe.

## **KEY FEATURES**

- ◇ Get in the game fast in easy-to-play Friendly mode.
- ◇ Take on global powerhouses Brazil, Germany, France, and many more. It's your chance for world domination!
- ◇ Play an entire MLS season, or lead your team through the international league of your choice.
- ◇ Take on the cream of the crop in Europe's most elite soccer event—the Club Championship.
- ◇ Challenge a friend to a head-to-head match with the Game Boy® Advance Game Link® cable.



**For more info about this and other titles, visit EA SPORTS on the web at [www.easports.com](http://www.easports.com).**

# COMPLETE CONTROLS



## MENU OPTIONS

### ACTION

### CONTROL

Highlight option

+ Control Pad

Select option

A Button

Back

B Button

## GAMEPLAY

### GENERAL

Move player

+ Control Pad

Sprint

Hold R Button

Pause

START

Replay

SELECT



**NOTE:** Holding the R Button to sprint for an extended period of time causes the player to become fatigued and slow down.

## **PLAYER WITH BALL**

---

Pass to nearest teammate	<b>B</b> Button
--------------------------	-----------------

---

Shoot	<b>A</b> Button
-------	-----------------

---

Lob/Light kick	<b>L</b> Button
----------------	-----------------

---



**NOTE:** Kickoff takes place automatically.



**NOTE:** By default, when you pass the ball, the ball is passed to the nearest team-mate in the direction you're facing. If no team-mate is available, a through-pass is performed.

## **PLAYER WITHOUT BALL**

---

Change players	<b>B</b> Button
----------------	-----------------

---

Conservative Tackle	<b>A</b> Button
---------------------	-----------------

---

Hard Tackle	<b>L</b> Button
-------------	-----------------

---

## **BALL IN THE AIR**

---

Jump (attempt header)	<b>A</b> Button
-----------------------	-----------------

---

Change players	<b>B</b> Button
----------------	-----------------

---

## ***BALL JUST PASSED, NOT YET RECEIVED***

Aftertouch	+Control Pad
Change players	B Button
One-timer	A Button



- ◇ A "one-timer" occurs when you receive the ball and kick it without stopping it. To perform a one-timer, press the **A** Button immediately before receiving the ball.
- ◇ You can use **aftertouch** to add curve to your kick. After you kick the ball, press the **+Control Pad** in the direction you want the ball to curve.

## ***GOALTENDER WITH BALL***

Choose kick/throw location	+Control Pad
Kick ball	A Button
Throw ball	B Button



**NOTE:** The kick/throw location cursor changes color to gray when you move it beyond the maximum throwing distance.

## ***SET PIECE (FREE KICK/CORNER KICK/GOAL KICK/PENALTY KICK)***

Set kick direction	+Control Pad LEFT/RIGHT
Set kick height	+Control Pad UP/DOWN
Hard kick	A Button
Soft kick	B Button
View approximate ball path	R Button

## **THROW-IN**

---

Choose **throw** location

**+**Control Pad

---

**Throw** ball

**A** Button or **B** Button

---



**NOTE:** The throw location cursor changes color to gray when you move it beyond the maximum throwing distance.

## **PENALTY KICK - GOALKEEPER**

---

**Dive**

**+**Control Pad UP/DOWN

---

# GETTING STARTED

Before you lace up your cleats and hit the field, take a minute to set up the game the way you want to play it. You can adjust the skill level, period lengths, penalties, and a whole lot more.



## MAIN MENU

➤ *Starting A Friendly Game* on p. 14

➤ *Link Up* on p. 19

➤ *Competitions* on p. 16

➤ *Options* on p. 12



➡ Press the **A** Button to select any game mode from the Main menu.

# OPTIONS



**NOTE:** Default options are listed in **bold** in this manual.

## GAME OPTIONS

### CPU SKILL

Set the computer's skill level to **BEGINNER**, AMATEUR, PROFESSIONAL, or WORLD CLASS.

### GK SKILL

Set the goalkeeper's skill level to **BEGINNER**, AMATEUR, PROFESSIONAL, or WORLD CLASS.



**NOTE:** This option affects both goalkeepers on the pitch.

### AUTO SWITCH

When set to **OFF**, you must press the **B** Button to switch to a different player when your team does not have possession of the ball.

### HALF LENGTH

Set the match length of each half to 1, **2**, 4, 6, 8, 10, or 20 minutes.

### EXTRA TIME

Select **ON** to play standard extra time, GOLDEN GOAL for sudden-death extra time, or OFF to end the game after regulation time.

### PITCH TYPE

Set the field condition to NORMAL, HARD, WET, SOGGY, ICY, or **RANDOM**.

### WIND

Set the strength of wind during the game at **NONE**, LIGHT, or STRONG.

### AUTO REPLAY

Toggle **ON**/OFF.



## **DISPLAY OPTIONS**

Toggle in-game display of the Radar, Score Display, and Player Names **ON**/OFF.

## **SOUND OPTIONS**

Set the Sound SFX and Music volume levels, or test the volume level of the sound effects.

↵ Press the **B** Button to return to the Options screen.

## **CONTROL OPTIONS**

Choose ARCADE controls for fast-paced action or **FIFA** controls for a more realistic game.

## **LANGUAGE OPTIONS**

Choose from ENGLISH, FRENCH, GERMAN, ITALIAN, or SPANISH.

# STARTING A FRIENDLY GAME

Don't let the name fool you. In Friendly mode, two teams square off in a single battle to see who's best. When pride's at stake, the competition is sure to be intense.

## **To start a Friendly game:**

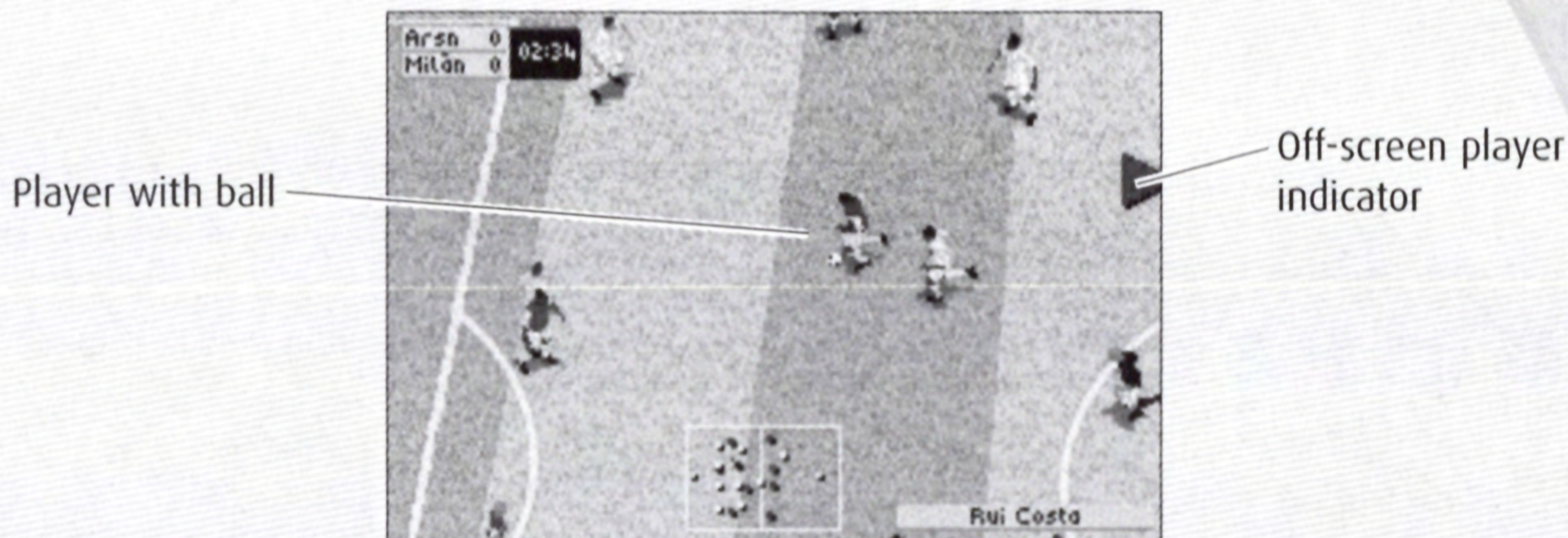
- 1.** From the Main menu, highlight FRIENDLY and press the **A** Button. The Choose Your League screen appears.
- 2.** To change the league displayed, press the **+**Control Pad LEFT/RIGHT until your desired league is shown, then press the **A** Button to select the league. The Choose Your Team screen appears.
- 3.** To change the team displayed, press the **+**Control Pad LEFT/RIGHT to highlight the team, then press the **A** Button to select the highlighted team.
- 4.** When you've selected a team, press the **A** Button to advance to the Choose CPU League screen.
- 5.** Select a league and team to play against and press the **A** button. The Team Management screen appears (➤ *Team Management* on p. 20).  
↳ Press the **+**Control Pad LEFT and then UP/DOWN to highlight a player. The player's statistics appear on the right.
- 6.** When you've finished, highlight OK and press the **A** Button. The upcoming match is displayed.
- 7.** Press the **A** Button again. A diagram of the game controls appears.
- 8.** Press the **A** Button to start the game.

# ON THE FIELD

In *FIFA Soccer 2003*, you've got to give it everything you've got every time you step onto the field if you want to bring glory to your team and/or your country.



## GAMEPLAY SCREEN



## PAUSE MENU

**RESUME MATCH**

Return to the action on the field.

**TEAM MANAGEMENT**

Make substitutions or adjust your tactics (➤ p. 20).

**INSTANT REPLAY**

Watch that wicked flick or acrobatic save again and again (➤ p. 16).

**MATCH STATISTICS**

Compare statistics of your team's performance to the opposing team's.

**OPTIONS**

Tune your Gameplay, Visual, Sound, and Control options (➤ p. 12).

**QUIT MATCH**

Quit the match and return to the menu screens.

## INSTANT REPLAYS

Sometimes you amaze even yourself. Use the controls below to bask in the afterglow of your glory.

⇒ Press **START** to access Pause menu and then choose INSTANT REPLAY to view it again. Or, press **SELECT** during gameplay to go directly to the Instant Replay interface.

---

Rewind	+Control Pad LEFT
--------	-------------------

---

Fast forward	+Control Pad RIGHT
--------------	--------------------

---

Return to Pause menu	START
----------------------	-------

---



**NOTE:** Immediately after a goal has been scored (by either team), a replay of the action leading up to the goal is displayed. To cancel the replay, press the A Button.

## COMPETITIONS

Whether you want to test your mettle in a European Tournament (the top three options on the Select a Competition screen) or work through an entire Season, *FIFA Soccer 2003* lets you play the way you want to play.

◇ After you win a competition, a check mark appears next to that competition at the Select a Competition screen and the RESET option appears at the bottom of the screen. Press SELECT to reset all the check marks.



**NOTE:** Quitting a Competitions mode match results in an automatic defeat for your team, no matter what the score is at that time. Any goals scored by your players in a forfeited match are not recorded in the Performance Charts. In league matches or first legs of knockout matches, the forfeit results in a 0-2 loss; in second legs of knockout matches, the score is just large enough to knock your team out of the tournament.

# TOURNAMENTS



Skip the punishing season and head straight to a Tournament with fresh legs. Pick one of Europe's top clubs and battle it out against the best the continent has to offer in the Club Championship to become the EA Club Champion. Or, play against some of the world's toughest competition in the European Champions' Cup or the EFA Trophy.

## ***To set up a Tournament:***

- 1.** From the Main menu, highlight COMPETITIONS and press the **A** Button to advance. The Choose a Save Space screen appears.
  - 2.** Press the **+**Control Pad UP/DOWN to toggle between the two save spaces.
- ◇ Previously-used save spaces are labeled with the name of the team selected during that session; when highlighted, further details about the saved game are displayed at the bottom of the screen. If a save space is empty, it displays NEW COMPETITION instead of a team name.



**NOTE:** To delete saved data, highlight a save space and press **SELECT**. A confirmation overlay appears. Select **OK** to permanently delete the data contained in the selected save space.

- 3.** Once you've highlighted an empty save space, press the **A** Button. The Select a Competition screen appears.
- 4.** Press the **+**Control Pad UP/DOWN to highlight CLUB CHAMPIONSHIP, EFA TROPHY, or EUROPEAN CHAMPIONS CUP.
- 5.** Press the **A** Button to confirm. The Choose Your Team screen appears.
- 6.** Press the **+**Control Pad LEFT/RIGHT until your desired team is shown. Press the **A** Button to proceed to the Competition Hub screen.



**NOTE:** The strength of each team is indicated by the size and color of the vertical bar to the left of the team's badge. The most highly skilled teams display a green bar, while the less-skilled teams display a yellow or red bar.

7. To start your game, highlight the PLAY NEXT MATCH and press the **A** Button. The Fixtures screen appears. Press the **A** Button to advance to the Team Management screen (► p. 20), then press the **A** Button again to start the game.
- ⇒ To **simulate a game**, access the More Options screen from the Competition Hub screen, then highlight FIXTURES and press the **A** Button. Press **SELECT** to simulate the next game in the schedule. The Latest Results page appears with the simulated game score. Press the **A** Button or **B** Button to return to the Competition Options screen.



**NOTE:** You cannot simulate matches in knockout rounds of tournaments.

## SEASON

Sure, you can win a single game in Friendly mode, but do you have the endurance to dominate for an entire season? Pick a club from one of 14 available leagues.

### **To begin a Season:**

- ⇒ Setting up a Season is the same as setting up a Tournament (► p. 17). The only difference is at the Select a Competition screen, choose one of the listed leagues rather than one of the tournaments.

# LINK UP



Play one-on-one in an all-out competition to see who rules the field.

◇ Each player must have a copy of *FIFA Soccer 2003* to play a Link Up game.

## **To start a Link Up game:**

- 1.** From the Main menu, each player must choose Link Up. When the connection is completed, select CONTINUE. The Side Select screen appears.  
◇ If no other player is detected, a message appears saying "Connect all Players." Please make sure that a Game Link® cable is attached to both systems.
- 2.** On the Side Select screen, press the **+**Control Pad UP to play as the home team, or DOWN to play as the away team. Press the **A** Button to continue on to league and team selection.
- 3.** Each player selects their league and team separately. To select your team, press the **+**Control Pad LEFT/RIGHT to select the desired league, then press the **A** Button. Press the **+**Control Pad LEFT/RIGHT until the desired team is shown, then press the **A** Button again to complete the process.
- 4.** When both players are satisfied with the chosen teams, both players must press the **A** Button to advance to the Team Management screen.
- 5.** View your team's starting line-up (► *Team Management* on p. 20), then press the **A** Button to start the game.

# TEAM MANAGEMENT

Take control of every aspect of your team's performance on the field and find that magic formula to propel you to the top of your league. The Team Management section lets you make changes to your lineup, formations, and tactics.



## LINEUP CHANGES

The Team Management screen lists your entire squad. Only the first eleven take the field as starters. You can adjust your lineup for the present match.

### **To adjust your Lineup:**

1. From the Team Management screen, press the **+**Control Pad UP/DOWN to highlight a player. The player's name, position, and details appear on the right side of the screen.
  - ◇ The starting line-up of 11 players always remains on the screen. You can scroll through the substitute players in the bottom three slots.



2. To swap players' positions, highlight a player in the main list and press the **A** Button. That player remains highlighted. Press the **+**Control Pad UP/DOWN to highlight the second player you want to swap positions with, and press the **A** Button. The two players swap positions.
3. Press the **+**Control Pad RIGHT to highlight OK and press the **A** Button to start the game with the desired changes.

## TACTICS

Every team you play against is different, so your approach to how you play them should be different as well. If a team seems to have your number, try experimenting with a radically different tactic next time you face them.

- ⇒ To open the Tactics screen, select TACTICS from the Team Management screen.
- ⇒ Press the **A** Button to save changes and return to the Team Management screen. Press the **B** Button to return to the Team Management screen without saving.

## FORMATIONS

Adjust the emphasis of your team between defending and attacking. Try a formation geared toward defense when playing a tough offensive team, or go for a strong attack against a team with a weak defense.

- ⇒ Press the **+**Control Pad LEFT/RIGHT to select a Formation 4-4-2, 4-3-3, 4-2-4, 5-4-1, 5-3-2, 5-2-3, 3-5-2, 3-4-3 or 3-3-4. A diagram of players on the field displays each formation.
- ⇒ Press the **A** Button or the **B** Button to save changes and return to the Team Management screen.

# SAVING AND LOADING

When you start a new *FIFA Soccer 2003* Season or Tournament game from the Competition screen, you must select a save space that will be used to save game data. All subsequent saves are then made to the selected save space. The first save will be automatically made after you choose your team in the selected Competition.

After you play your first match, the game auto-saves to the selected save space. The game auto-saves after every game you play (not including simulated games).

To continue a saved game, (even if you've turned off your Game Boy® Advance in the meantime), select **COMPETITIONS** from the Main Menu, highlight the save slot that contains your saved data, and press **A**. The Competition Hub screen from your saved game appears.



**NOTE:** Your saved game will remain intact until you choose to delete it via **SELECT**. After you complete a competition, the save space for that competition is erased and can be used to save data for a new competition.

# LIMITED 90-DAY WARRANTY



## ELECTRONIC ARTS™ LIMITED WARRANTY

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "**Recording Medium**") and the documentation that is included with this product (the "**Manual**") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

## RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt, showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

## **RETURNS AFTER THE 90-DAY WARRANTY PERIOD**

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, please return the product along with (1) a check or money order for \$15.00 made payable to Electronic Arts, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below, and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

## **EA WARRANTY CONTACT INFO**

**Email and Web Page:** <http://techsupport.ea.com>

**Warranty Phone:** (650) 628-1900

## **EA WARRANTY MAILING ADDRESS**

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

## **NOTICE**

Electronic Arts reserves the right to make improvements in the product described in this manual at any time and without notice. This manual and the software described in this manual are copyrighted. All rights are reserved. No part of this manual or the described software may be copied, reproduced, translated, or reduced to any electronic medium or machine-readable form without the prior written consent of Electronic Arts.

## **TECHNICAL SUPPORT**

If you need technical assistance with this product, call us at (650) 628-4322 Monday through Friday between 8:30–11:45 AM or 1:00–4:30 PM, Pacific Standard Time.

## **HOW TO REACH US ONLINE**

**Email and Web page:** <http://techsupport.ea.com>

**FTP Site:** <ftp.ea.com>



If you live outside of the United States, you can contact one of our other offices.

In **Australia**, contact:

Electronic Arts Pty. Ltd.  
P.O. Box 432  
Southport Qld 4215, Australia

In the **United Kingdom**, contact:

Electronic Arts Ltd.  
P.O. Box 181  
Chertsey, KT16 OYL, UK  
Phone (0870) 2432435

In **Australia**: For Technical Support and Game Hints & Tips, phone: 1 902 261 600 (95 cents per min.) CTS 7 days a week 10:00 AM-8:00 PM. If you are under 18 years of age parental consent required.

Package Cover Photography: Tom Hauck/Icon Sports Media Inc.

Software and documentation © 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and other countries. All rights reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", national teams, clubs, and/or leagues. © 2002 MLS. MLS, the MLS logo, Major League Soccer and MLS team identifications are proprietary rights of Major League Soccer LLC. All rights reserved. © 2002 Liga Nacional de Fútbol Profesional. All LFP associated teams badges, emblems, logos, names and colours are property of their respective teams and they are reproduced under Liga Nacional de Fútbol Profesional permission by Electronic Arts. © Real Federación Española de Fútbol - 2002 Licensed by B.R.B. Internacional S.A. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. adidas, the three stripe trademark, and the adidas logo are registered trademarks of the adidas-Salomon group, used with permission. Fevernova, and the Trigon logo are trademarks of the adidas-Salomon group used with permission.



EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.

**AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE LIVRET DE PRÉCAUTIONS QUI ACCOMPAGNE CE PRODUIT AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL, LOGICIEL OU ACCESSOIRE NINTENDO®. CE LIVRET CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES DE SÉCURITÉ.**

**INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ AU JEU - VEUILLEZ LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT JOUIEZ AVEC DES JEUX VIDÉO**

## **AVERTISSEMENT - Danger d'attaque**

Certains individus (environ 1 sur 4000) peuvent avoir des crises d'épilepsie ou s'évanouir lorsque exposés à au clignotement de lumières d'une télévision ou d'un jeu vidéo, même s'ils n'ont jamais eu de crises auparavant.

Toute personne ayant déjà eu une crise d'épilepsie, perdu connaissance ou été victime d'autres symptômes liés à l'épilepsie devraient consulter un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsque ceux-ci jouent à des jeux vidéo. Si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants, cessez le jeu et consultez un médecin :

**Convulsions**

**Troubles de la vue**

**Tics oculaires/musculaires**

**Mouvements involontaires**

**Perte de conscience**

**Désorientation**

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie pendant le jeu :

1. Assoyez-vous où tenez-vous le plus loin possible de l'écran
2. Jouez sur le plus petit écran de télévision possible
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. À toutes les heures, prenez une pause de 10 à 15 minutes.

## **AVERTISSEMENT - Blessures dues au mouvement répétitif**

Après quelques heures de jeu, les jeux vidéo peuvent irriter muscles, poignets et peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien ou l'irritation cutanée.

- Prenez une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu, même si vous ne croyez pas en avoir besoin.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, cessez le jeu et reposez-vous quelques heures avant de reprendre le jeu.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, cessez le jeu et consultez un médecin.

## **AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles**

L'écoulement de l'acide des piles peut causer des blessures et endommager le Game Boy. S'il y a fuite, lavez minutieusement la peau et les vêtements contaminés. Évitez tout contact de l'acide des piles avec votre bouche ou vos yeux. Un écoulement de l'acide des piles peut provoquer l'apparition de petits bruits secs.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'utilisez pas de vieilles piles avec des neuves. (Changez toutes les piles en même temps)
- N'utilisez pas de piles alcalines avec d'autres types de piles.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel-cadmium.
- Ne laissez pas de piles usées dans votre Game Boy. Quand les piles perdent leur énergie, le témoin lumineux peut diminuer d'intensité, le son, faiblir et l'écran d'affichage, s'assombrir. Dans ce cas, remplacez promptement toutes les piles par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans un Game Boy ou dans un accessoire pendant de longues périodes de non utilisation.
- Quand les piles ont perdu toute leur énergie et quand vous avez terminé de jouer, éteignez l'appareil.
- Ne rechargez pas les piles.
- Insérez les piles du bon côté. Assurez-vous que les signes positifs (+) et négatifs (-) se trouvent en bonne position. Insérez l'extrémité portant un signe négatif (-) en premier. Quand vous retirez les piles, retirez-en l'extrémité portant le signe positif (+) en premier.
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.



LE PRÉSENT PRODUIT A ÉTÉ COTÉ PAR L'ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. POUR OBTENIR DES INFORMATIONS SUR LE SYSTÈME DE COTATION DE L'ESRB, OU POUR DONNER VOTRE OPINION SUR L'À-PROPOS DE LA COTATION, VEUILLEZ CONTACTER L'ESRB AU 1-800-771-3772 OU VISITER [WWW.ESRB.ORG](http://WWW.ESRB.ORG).

SOUS LICENCE DE



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.

© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.



□ LE SCEAU OFFICIEL EST LA PREUVE QUE NINTENDO A APPROUVÉ LA QUALITÉ DE CE PRODUIT. LORSQUE VOUS ACHETEZ DES PRODUITS ET ACCESSOIRES, RECHERCHEZ TOUJOURS CE SCEAU POUR VOUS ASSURER QUE LES PRODUITS SONT COMPATIBLES. TOUS LES PRODUITS NINTENDO NE DOIVENT ÊTRE UTILISÉS QUE CONJOINTEMENT À D'AUTRES PRODUITS AUTORISÉS PORTANT LE SCEAU OFFICIEL DE QUALITÉ NINTENDO.



CE LOGICIEL COMPREND UN MODE MULTIJOUER QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME LINK® POUR GAME BOY® ADVANCE.

**CE LOGICIEL NE FONCTIONNE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO PORTATIF GAME BOY® ADVANCE.**

# TABLE DES MATIÈRES



<b>POUR COMMENCER</b>	<b>30</b>
<b>COMMANDES DE BASE</b>	<b>31</b>
<b>INTRODUCTION</b>	<b>32</b>
<b>LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES</b>	<b>33</b>
<b>POUR COMMENCER</b>	<b>37</b>
MENU PRINCIPAL	37
OPTIONS	38
<b>DÉMARRAGE D'UN MATCH AMICAL</b>	<b>40</b>
<b>SUR LE TERRAIN</b>	<b>41</b>
ÉCRAN DE JEU	41
MENU DE PAUSE	41
<b>COMPÉTITION</b>	<b>42</b>
MODE COMPÉTITION	43
MODE SAISON	44
<b>CONNEXION</b>	<b>45</b>
<b>GESTION DE L'ÉQUIPE</b>	<b>46</b>
MODIFICATIONS DE LA COMPOSITION	46
TACTIQUES	47
<b>ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT</b>	<b>48</b>
<b>GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS</b>	<b>49</b>

# POUR COMMENCER

Bouton **L**

+ Croix directionnelle

**START**

**SELECT**

Bouton **R**

Bouton **A**

Bouton **B**



1. Éteignez votre appareil Nintendo® Game Boy® Advance. Ne jamais insérer ni retirer un logiciel lorsque l'appareil est allumé.
2. Insérez le logiciel *FIFA Soccer 2003* dans la fente prévue à cet effet. Appuyez fermement pour bien la verrouiller.
3. Allumez l'appareil. Le logo Nintendo et les écrans de mentions légales s'affichent.
4. Appuyez sur **START** pour accéder au menu principal. Pour plus de détails, ➤ p. 37.

# COMMANDES DE BASE



## GÉNÉRAL

---

Déplacer le joueur

+Croix directionnelle

---

## JOUEUR EN POSSESSION DU BALLON

---

Passer au coéquipier le plus proche

Bouton B

Lancer

Bouton A

---



**REMARQUE :** Le botté d'envoi se produit automatiquement.

## JOUEUR SANS LE BALLON

---

Changer de joueur

Bouton B

Plaquer l'adversaire

Bouton A

---

## GARDIEN EN POSSESSION DU BALLON

---

Coup de pied

Bouton A

---



**REMARQUE :** Pour des commandes plus évoluées, ➤ *Liste complète des commandes, p. 33.*

# INTRODUCTION

Triomphez dans le sport le plus populaire du monde sur le Game Boy Advance grâce à EA SPORTS<sup>MD</sup>. Sauter sur le terrain et affrontez les équipes les plus coriaces provenant de partout dans le monde.

## CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

- ◇ Sauter rapidement sur le terrain grâce au mode Amical facile à jouer.
- ◇ Affrontez les puissances mondiales : le Brésil, l'Allemagne, la France et plusieurs autres. Vous pouvez enfin dominer le monde!
- ◇ Jouez une saison MLS entière ou dirigez votre équipe dans la ligue internationale de votre choix.
- ◇ Mesurez-vous aux meilleurs dans cette compétition élite européenne, le Club Championship.
- ◇ Lancez un défi à un ami dans une rencontre face-à-face grâce à un câble Game Boy<sup>®</sup> Advance Game Link<sup>®</sup>.



**Pour plus de détails sur le présent jeu et d'autres produits de EA SPORTS, consultez le site Web [www.easports.com](http://www.easports.com).**

# LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES



## OPTIONS DE MENU

### **ACTION**

### **COMMANDE**

Mettre une option en surbrillance

⬆ Croix directionnelle

Sélectionner l'option

Bouton **A**

Retour

Bouton **B**

## JEU

### **GÉNÉRAL**

Déplacer le joueur

⬆ Croix directionnelle

Sprinter

Maintenir le bouton **R**

Suspendre la partie

**START**

Ralenti

**SELECT**



**REMARQUE :** Maintenir enfoncé le bouton **R** pour un sprint pendant de longues périodes peut causer une fatigue et un ralentissement du joueur.

## ***JOUEUR EN POSSESSION DU BALLON***

---

Passer au coéquipier le plus proche	Bouton <b>B</b>
-------------------------------------	-----------------

Lancer	Bouton <b>A</b>
--------	-----------------

Lob/léger coup de pied	Bouton <b>L</b>
------------------------	-----------------

---



**REMARQUE :** Le botté d'envoi se produit automatiquement.



**REMARQUE :** Par défaut, lorsque vous faites une passe, le ballon est passé au coéquipier le plus proche dans la direction que vous suivez. S'il n'y a pas de coéquipier, une passe en profondeur est exécutée.

## ***JOUEUR SANS LE BALLON***

---

Changer de joueur	Bouton <b>B</b>
-------------------	-----------------

Plaqué normal	Bouton <b>A</b>
---------------	-----------------

Plaqué puissant	Bouton <b>L</b>
-----------------	-----------------

---

## ***BALLON DANS LES AIRS***

---

Saut (essai de tête)	Bouton <b>A</b>
----------------------	-----------------

Changer de joueur	Bouton <b>B</b>
-------------------	-----------------

---



## **PASSE EN COURS, BALLON PAS ENCORE REÇU**

Rétroaction	+Croix directionnelle
Changer de joueur	Bouton <b>B</b>
Tir sur réception	Bouton <b>A</b>

- ◇ Vous effectuez un « tir sur réception » quand vous recevez le ballon et effectuez un tir sans l'arrêter. Pour effectuer un tir sur réception, appuyez sur le bouton **A** immédiatement après avoir reçu le ballon.
- ◇ Vous pouvez utiliser la **rétroaction** pour courber le tir. Après avoir botté le ballon, appuyez sur la +croix directionnelle dans la direction de courbe désirée.

## **GARDIEN EN POSSESSION DU BALLON**

Choisir l'emplacement de coup de pied/lancé	+Croix directionnelle
Botter le ballon	Bouton <b>A</b>
Lancer le ballon	Bouton <b>B</b>



**REMARQUE :** Le curseur d'emplacement de coup de pied/lancé devient gris s'il dépasse la distance de lancé maximale.

## **COMBINAISON (COUP FRANC/COUP DE PIED DE COIN/COUP DE PIED DE BUT/COUP DE PIED DE PUNITION)**

Régler la direction du coup de pied	✚ Croix directionnelle vers la GAUCHE/DROITE
Régler la hauteur du coup de pied	✚ Croix directionnelle vers le HAUT/BAS
Botté puissant	Bouton <b>A</b>
Botté modéré	Bouton <b>B</b>
Voir le trajet approximatif du ballon	Bouton <b>R</b>

## **ENTRÉE EN TOUCHE**

Choisir l'emplacement du lancer	✚ Croix directionnelle
Lancer le ballon	Bouton <b>A</b> ou bouton <b>B</b>



**REMARQUE :** Le curseur d'emplacement de lancé devient gris s'il dépasse la distance de lancé maximale.

## **COUP DE PIED DE PUNITION - GARDIEN**

Plonger	✚ Croix directionnelle vers le HAUT/BAS
---------	---

# POUR COMMENCER



Avant de lacer vos souliers à crampons et de sauter sur le terrain, prenez une minute pour configurer la partie comme vous voulez la jouer. Vous pouvez régler les niveaux d'habileté, la durée des périodes, les pénalités et beaucoup plus.

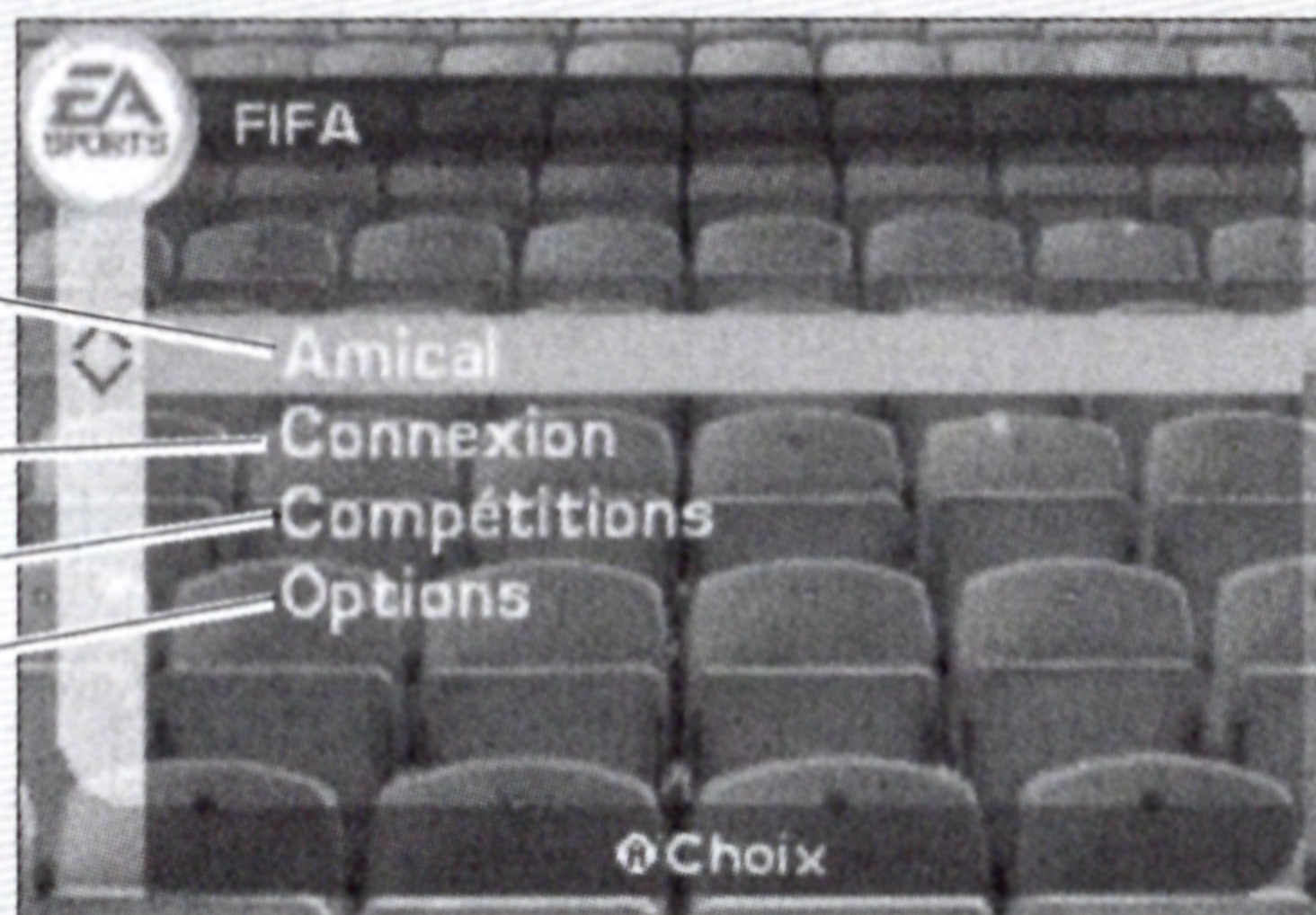
## MENU PRINCIPAL

➤ *Démarrage d'un match amical, p. 40*

➤ *Connexion, p. 45*

➤ *Compétitions, p. 42*

➤ *Options, p. 38*



➡ Appuyez sur le bouton **A** pour sélectionner un mode de jeu à partir du menu principal.

# OPTIONS



**REMARQUE :** Les options par défaut apparaissent en gras dans ce manuel.

## OPTIONS DE JEU

### COMPÉTENCE IA

Définir le niveau d'habileté de l'ordinateur : **DÉBUTANT**, AMATEUR, PROFESSIONNEL ou INTERNATIONAL.

### COMPÉTENCE GARDIEN

Définir le niveau d'habileté du gardien : **DÉBUTANT**, AMATEUR, PROFESSIONNEL ou INTERNATIONAL.



**REMARQUE :** Cette option a un effet sur les deux gardiens.

### CHANGEMENT AUTO.

Si cette option est réglée à **SANS**, vous devez appuyer sur le bouton **B** pour changer de joueur lorsque votre équipe n'a pas possession du ballon.

### DURÉE D'UNE PÉRIODE PROLONGATION

Régler la durée de chaque période à 1, **2**, 4, 6, 8, 10 ou 20 minutes. Sélectionner **AVEC** pour jouer une période de prolongation standard, BUT EN OR pour une période avec élimination instantanée, ou SANS pour finir la partie après la durée réglementaire.

### TYPE DE TERRAIN

Régler la condition du terrain à NORMALE, DIFFICILE, HUMIDE, DÉTREMPÉ, GLACÉ ou **ALÉATOIRE**.

### VENT

Régler la force du vent pendant la partie à **AUCUN**, FAIBLE ou FORT.

### RALENTI AUTO.

Régler à **AVEC**/SANS.



## **OPTIONS D’AFFICHAGE**

**Activer**/désactiver l’affichage du radar, du score et des noms des joueurs.

## **OPTIONS DE SON**

Régler le volume de la musique et des effets sonores du jeu, ou tester le volume des effets sonores.

⇒ Appuyez sur le bouton **B** pour retourner à l’écran Options.

## **OPTIONS COMMANDES**

Choisir les commandes ARCADE pour une action rapide ou les commandes **FIFA** pour une partie plus réaliste.

## **LANGUE**

Choisir ENGLISH, FRANÇAIS, DEUTSCH, ITALIANO ou ESPANOL.

# DÉMARRAGE D'UN MATCH AMICAL

Ne vous laissez pas berner par le nom! En mode Amical, deux équipes s'affrontent dans une bataille unique pour déterminer qui est le meilleur. Quand la fierté est en jeu, la compétition est intense.

## **Pour commencer un match amical :**

- 1.** À partir du menu principal, sélectionnez AMICAL et appuyez sur le bouton **A**. L'écran Choisissez votre championnat apparaît.
- 2.** Pour changer la ligue affichée, appuyez sur la **+**croix directionnelle vers la GAUCHE/DROITE jusqu'à ce que la ligue désirée apparaisse, puis appuyez sur le bouton **A** pour sélectionner la ligue. L'écran Choisissez votre équipe apparaît.
- 3.** Pour changer l'équipe affichée, appuyez sur la **+**croix directionnelle vers la GAUCHE/DROITE pour mettre l'équipe en surbrillance, puis appuyez sur le bouton **A** pour sélectionner l'équipe en surbrillance.
- 4.** Une fois l'équipe sélectionnée, appuyez sur le bouton **A** pour avancer à l'écran Choisissez le championnat de l'IA.
- 5.** Sélectionnez une ligue et une équipe contre qui vous allez jouer, puis appuyez sur le bouton **A**. L'écran Gestion de l'équipe s'affiche (► *Gestion de l'équipe*, p. 46).  
↳ Appuyez sur la **+**croix directionnelle vers la GAUCHE, puis vers le HAUT/BAS pour mettre un joueur en surbrillance. Les statistiques du joueur sont affichées sur la droite.
- 6.** Lorsque vous avez terminé, sélectionnez OK, puis appuyez sur le bouton **A**. Le prochain match est affiché.
- 7.** Appuyez de nouveau sur le bouton **A**. Un diagramme des commandes de jeu s'affiche.
- 8.** Appuyez sur le bouton **A** pour lancer le match.

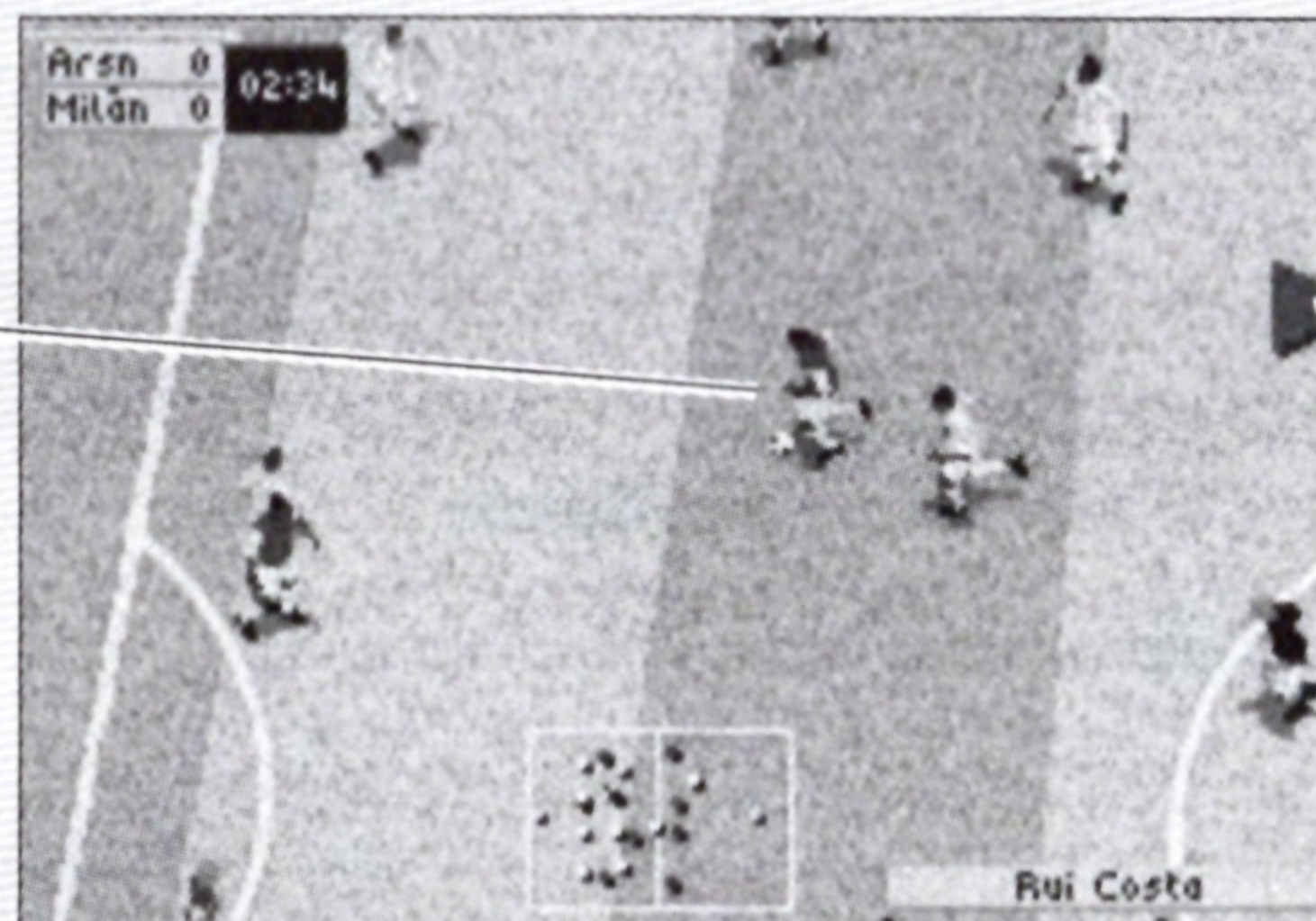
# SUR LE TERRAIN

Dans *FIFA Soccer 2003*, vous devez vous donner à fond tout le temps que vous êtes sur le terrain si vous voulez faire triompher votre équipe ou votre pays.



## ÉCRAN DE JEU

Joueur en possession  
du ballon



Indicateur de  
joueur en dehors  
de l'écran

## MENU DE PAUSE

REPRENDRE LE MATCH

GESTION DE L'ÉQUIPE

RALENTI

LES CHIFFRES

OPTIONS

QUITTER LE MATCH

Retourner à l'action sur le terrain.

Effectuer des remplacements ou peaufiner vos tactiques (➤ p. 46)

Revoir cette feinte déroutante ou cet arrêt acrobatique autant de fois que vous le souhaitez (➤ p. 42).

Comparer les performances de votre équipe à celles de l'adversaire.

Régler les options de jeu, d'affichage, de son et de commandes (➤ p. 38).

Quitter le match et retourner au menu principal.

## RALENTI

Il arrive parfois qu'on s'étonne soi-même. Utilisez les commandes ci-dessous pour savourer votre gloire.

⇒ Appuyez sur **START** pour accéder au menu de pause, puis choisissez RALENTI pour revoir votre jeu. Ou, appuyez sur **SELECT** pendant la partie pour passer directement à l'interface de ralenti.

Rembobinage	+ Croix directionnelle vers la GAUCHE
Avance rapide	+ Croix directionnelle vers la DROITE
Retourner au menu de pause	START



**REMARQUE :** Immédiatement après qu'un but soit marqué (par l'une des deux équipes), une reprise de l'action avant le but est montrée. Pour annuler le ralenti, appuyez simplement sur le bouton A.

## COMPÉTITIONS

Que vous vouliez tester votre résistance dans un tournoi européen (les trois premières options de l'écran Choisir une compétition) ou participer à une saison complète, *FIFA Soccer 2003* vous laisse jouer comme vous le désirez.

◇ Lorsque vous gagnez une compétition, un crochet apparaît près de cette compétition à l'écran choisir une compétition et l'option PAR DÉFAUT apparaît au bas de l'écran. Appuyez sur CHOIX pour rétablir tous les crochets.



**REMARQUE :** Lorsque vous quittez un match en mode Compétition, vous perdez le match, peu importe le pointage. Les buts marqués par votre équipe dans un match perdu par forfait ne sont pas enregistrés aux tableaux des performances. Dans le cas des match de ligue ou des première rencontres des matchs éliminatoires, le résultat est une perte 0-2; dans le cas des deuxièmes rencontres des éliminatoires, votre équipe est éliminée du tournoi.

# MODE COMPÉTITION



Sautez la saison exigeante et passez directement au tournoi avec des forces neuves. Choisissez un des meilleurs clubs européens et tentez de vaincre les autres équipes au Club Championship afin de devenir le Club Champion EA.

Affrontez certaines des équipes les plus coriaces du monde pour la Coupe des Clubs Champions ou la Coupe EFA.

## ***Pour configurer un tournoi :***

- 1.** À partir du menu principal, sélectionnez COMPÉTITIONS et appuyez sur le bouton **A** pour avancer. L'écran Choisir un emplacement de sauvegarde s'affiche.
  - 2.** Appuyez sur la **+**croix directionnelle vers le HAUT/BAS pour basculer entre les deux espaces de sauvegarde.
- ◇ Les espaces de sauvegarde occupée portent le nom de l'équipe sélectionnée durant cette session; lorsque vous placez un de ces espaces en surbrillance, vous obtenez plus de détails sur la partie sauvegardée. Lorsqu'un espace de sauvegarde est libre, NOUVELLE COMPÉTITION sera affiché au lieu d'un nom d'équipe.



**REMARQUE :** Pour supprimer des données sauvegardées, placez l'espace en surbrillance et appuyez sur **SELECT**. Une fenêtre de confirmation apparaît. Sélectionnez **OK** pour supprimer les données de façon permanente.

- 3.** Une fois que vous avez placé un espace de sauvegarde en surbrillance, appuyez sur le bouton **A**. L'écran Choisir une compétition s'affiche.
- 4.** Appuyez sur la **+**croix directionnelle vers le HAUT/BAS pour sélectionner CLUB CHAMPIONSHIP, COUPE EFA ou COUPE DES CLUBS CHAMPIONS.
- 5.** Appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. L'écran Choix de l'équipe apparaît.

6. Appuyez sur la **+**croix directionnelle vers la GAUCHE/DROITE jusqu'à ce que l'équipe désirée apparaisse. Appuyez sur le bouton **A** pour passer à l'écran des infos sur la compétition.



**REMARQUE :** La force de chaque équipe est indiquée par la taille et la couleur de la barre verticale sur la gauche de l'écusson de l'équipe. Les équipes les plus fortes affichent une barre verte, alors que les équipes plus faibles affichent une barre jaune ou rouge.

7. Pour commencer la partie, sélectionnez MATCH SUIVANT et appuyez sur le bouton **A**. L'écran Calendrier s'affiche. Appuyez sur le bouton **A** pour passer à l'écran Gestion de l'équipe (➤ p. 46), puis appuyez à nouveau sur le bouton **A** pour commencer la partie.

➡ Pour **simuler une partie**, accédez à l'écran Autres options à partir de l'écran des infos sur la compétition, puis sélectionnez CALENDRIER et appuyez sur le bouton **A**. Appuyez sur le bouton **SELECT** pour simuler la prochaine partie. La page Derniers résultats s'affiche avec la marque de la partie simulée. Appuyez sur le bouton **A** ou le bouton **B** pour retourner à l'écran Options compétition.



**REMARQUE :** Vous ne pouvez simuler des matchs durant les éliminatoires.

## MODE SAISON

Bien sûr, vous pouvez gagner une rencontre amicale, sans enjeu, mais aurez-vous l'endurance pour dominer durant une saison complète? Choisissez une équipe de l'une des 14 ligues disponibles.

### **Pour lancer une saison :**

➡ La configuration d'une saison est semblable à la configuration d'une compétition (➤ p. 43). La seule différence se trouve à l'écran Choisir une compétition; choisissez une des ligues au lieu de choisir un des tournois.

# CONNEXION



Jouez en face-à-face dans une compétition excitante pour déterminer qui régnera sur le terrain.

✧ Chaque joueur doit avoir une copie de *FIFA Soccer 2003* pour pouvoir jouer une partie en mode Connexion.

## **Pour lancer une partie en mode Connexion :**

- 1.** À partir du menu principal, chaque joueur doit sélectionner Connexion. Lorsque la connexion est établie, sélectionnez CONTINUER. L'écran Choix d'une équipe s'affiche.  
✧ Si aucun autre joueur n'est détecté, le message « Connecter tous les joueurs » apparaîtra. Assurez-vous que le câble Game Link® est branché aux deux appareils.
- 2.** À l'écran Choix d'une équipe, appuyez sur la **+**croix directionnelle vers le HAUT pour jouer en tant qu'équipe locale, ou vers le BAS pour jouer en tant qu'équipe invitée. Appuyez sur le bouton **A** pour continuer la sélection de la ligue et de l'équipe.
- 3.** Chaque joueur sélectionne sa ligue et son équipe séparément. Pour sélectionner votre équipe, appuyez sur la **+**croix directionnelle vers la GAUCHE/DROITE pour sélectionner la ligue désirée, puis appuyez sur le bouton **A**. Appuyez sur la **+**croix directionnelle vers la GAUCHE/DROITE jusqu'à ce que l'équipe désirée soit affichée, puis appuyez sur le bouton **A** de nouveau pour mettre fin à cette étape.
- 4.** Lorsque les deux joueurs sont satisfaits avec les équipes qu'ils ont choisies, ils doivent tous deux appuyer sur le bouton **A** pour passer à l'écran Gestion de l'équipe.
- 5.** Affichez la composition de votre équipe (► *Gestion de l'équipe*, p. 46), puis appuyez sur le bouton **A** pour lancer le match.

# GESTION DE L'ÉQUIPE

Contrôlez tous les aspects du comportement de votre équipe sur le terrain et découvrez la formule magique qui vous propulsera au sommet de la ligue. La section Gestion de l'équipe vous permet d'apporter des changements à votre composition, à votre dispositif et à vos tactiques.



## MODIFICATIONS DE LA COMPOSITION

L'écran Gestion de l'équipe présente votre équipe au complet. Seuls les onze premiers joueurs sautent sur le terrain en tant que joueurs partants. Vous pouvez régler votre formation de départ pour la partie en cours.

### **Pour régler votre composition :**

**1.** À partir de l'écran Gestion de l'équipe, appuyez sur la **+** croix directionnelle vers le HAUT/BAS pour mettre un joueur en surbrillance. Le nom, la position de jeu et les détails concernant le joueur s'affichent sur la droite de l'écran.

◇ La composition de 11 joueurs reste affichée à l'écran. Vous pouvez parcourir la liste des joueurs remplaçants sur les trois lignes inférieures.

2. Pour échanger les positions de jeu de joueurs, sélectionnez un joueur dans la liste principale et appuyez sur le bouton **A**. Ce joueur reste sélectionné. Appuyez sur la **+**croix directionnelle vers le HAUT/BAS pour mettre en surbrillance le second joueur avec lequel vous voulez changer la position, et appuyez sur le bouton **A**. Les deux joueurs changent de position.
3. Appuyez sur la **+**croix directionnelle vers la DROITE pour sélectionner OK et appuyez sur le bouton **A** pour commencer la partie avec les changements.

## TACTIQUES

Chaque équipe que vous rencontrez étant différente, votre approche tactique doit l'être également. Si votre adversaire met en échec votre stratégie, essayez une tactique résolument différent la prochaine fois que vous l'affronterez.

- ⇒ Pour ouvrir l'écran Tactiques, sélectionnez TACTIQUES à partir de l'écran Gestion de l'équipe.
- ⇒ Appuyez sur le bouton **A** pour enregistrer les changements et retourner à l'écran Gestion de l'équipe. Appuyez sur le bouton **B** pour tourner à l'écran Gestion de l'équipe sans enregistrer les changements.

## DISPOSITIFS

Régler le niveau d'attaque/défense de l'équipe. Essayez un dispositif orienté vers la défense contre une équipe très offensive ou optez pour une attaque puissante lorsque l'équipe adverse se présente avec une défense faible.

- ⇒ Appuyez sur la **+**croix directionnelle vers la GAUCHE/DROITE pour sélectionner un dispositif 4-4-2, 4-3-3, 4-2-4, 5-4-1, 5-3-2, 5-2-3, 3-5-2, 3-4-3 ou 3-3-4. Un diagramme des joueurs sur le terrain démontre chaque dispositif.
- ⇒ Appuyez sur le bouton **A** ou **B** pour enregistrer les changements et retourner à l'écran Gestion de l'équipe.

# ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT

Lorsque vous lancez une nouvelle saison ou un nouveau tournoi *FIFA Soccer 2003* à partir du menu Compétition, vous devez sélectionner un endroit qui sera utilisé pour enregistrer les données de partie. Tous les enregistrements subséquents sont faits au même endroit. Le premier enregistrement sera fait automatiquement après que vous choisissiez votre équipe dans la compétition sélectionnée.

Lorsque vous terminez votre première partie, elle est enregistrée automatiquement à l'endroit sélectionné. La partie est enregistrée automatiquement après chaque partie jouée (sauf les parties simulées).

Pour continuer une partie enregistrée, (même si vous avez éteint votre Game Boy® Advance), sélectionnez **COMPÉTITIONS** à partir du menu principal, sélectionnez l'endroit pour l'enregistrement qui contient les données désirées, et appuyez sur le bouton **A**. L'écran des infos sur la compétition de la partie enregistrée s'affiche.



**REMARQUE :** La partie enregistrée reste intacte jusqu'à ce que vous l'effaciez en appuyant sur **SELECT**. Lorsque vous terminez une compétition, l'espace de sauvegarde de cette compétition est vidé et peut maintenant servir à sauvegarder les données d'une prochaine compétition.

# **GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS**



## **GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS**

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si Electronic Arts juge que le défaut du produit résulte d'abus, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresses ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Cette garantie vous accorde des droits précis, et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

## **RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS**

Veuillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage, un abus ou une négligence quelconque, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours.

Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraçable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

## **RETOURS APRÈS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS**

Si le support d'enregistrement a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, veuillez retourner le produit accompagné d'un chèque ou d'un mandat-poste de 15,00 \$US à l'ordre d'Electronic Arts, ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraceable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

## **SERVICE DES GARANTIES**

Courriel et Internet : <http://techsupport.ea.com>

Téléphone : (650) 628-1900

## **ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES DE EA**

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

## **AVIS**

Electronic Arts se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis.

Ce manuel et le logiciel décrit dans ce manuel sont protégés par des droits d'auteur. Tous les droits sont réservés. Aucune partie de ce manuel ni du logiciel décrit ne peut être copiée, reproduite, traduite, ni transmise par voie électronique sans le consentement préalable par écrit de Electronic Arts.

## **ASSISTANCE TECHNIQUE**

Si vous avez besoin d'assistance sur ce produit, appelez-nous au (650) 628-4322 du lundi au vendredi, de 8h30 à 11h45 ou de 13h00 à 16h30, heure du Pacifique. **Prenez note que l'assistance technique n'est offerte qu'en anglais.**

## **COMMENT NOUS JOINDRE EN LIGNE**

**Courriel et Internet :** [fr-support@ea.com](mailto:fr-support@ea.com) (en français), <http://techsupport.ea.com> (en anglais)

**FTP :** [ftp.ea.com](ftp://ftp.ea.com)

Si vous résidez à l'extérieur des États-Unis, veuillez vous adresser à l'un des bureaux suivants.

En **Australie** :

Electronic Arts Pty. Ltd.  
P.O. Box 432  
Southport Qld 4215, Australia

Au **Royaume-Uni** :

Electronic Arts Ltd.  
P.O. Box 181  
Chertsey, KT16 0YL, UK  
Téléphone : (0870) 243-2435.



En **Australie** : Pour obtenir de l'assistance technique ainsi que des trucs et astuces, téléphonez au 1 902 261 600 (0,95\$US la min.), 7 jours par semaine, de 10h00 à 20h00. Si vous avez moins de 18 ans, vous devez obtenir le consentement de vos parents.

Logiciel et documentation © 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS et le logo EA SPORTS sont soit des marques de commerce, soit des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Produit sous licence officielle de la FIFA. Le logo de la FIFA © 1977 FIFA TM. Fabriqué sous licence par Electronic Arts Inc. Le nom et l'image des joueurs sont utilisés en vertu de la licence accordée par la Fédération internationale des joueurs de football professionnels (FIFPro) et les équipes, clubs et ligues nationaux. © 2002 MLS. MLS, le logo MLS, Major League Soccer et les identifications d'équipes MLS sont les droits de propriété de Major League Soccer LLC. Tous droits réservés. © 2002 Liga Nacional de Fútbol Profesional. Tous les écussons, les emblèmes, les logos, les noms et les couleurs de la LFP sont la propriété de leurs équipes respectives et sont reproduits par Electronic Arts avec la permission de la Liga Nacional de Fútbol Profesional. © Real Federación Española de Fútbol - 2002 sous licence de B.R.B. Internacional S.A. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. Tous les produits commandités, les noms d'entreprises, les marques et les logos appartiennent à leurs propriétaires respectifs. adidas, la marque de commerce des rayures et le logo d'adidas sont des marques déposées du groupe adidas-Salomon, utilisées avec permission. Fevernova et le logo Trigon sont des marques de commerce du groupe adidas-Salomon et sont utilisés avec permission.

Photographie de la couverture de l'emballage : Tom Hauck/Icon Sports Media Inc.



EA SPORTS<sup>MD</sup> est une marque de Electronic Arts<sup>MD</sup>.





**PROOF OF PURCHASE**  
**PREUVE D'ACHAT**  
FIFA SOCCER 2003



Electronic Arts Inc.  
209 Redwood Shores Parkway  
Redwood City, CA 94065

1461605  
PRINTED IN THE USA